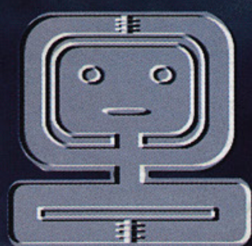


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 5, ГОДИНА I, АВГУСТ, 1998 Г. ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

НОВО! ИГРОМАНИЯ CD vol.4+

На стр. 2

ПРЕГЛЕД PC:

THE X-FILES
MAX 2
X-COM: INTERCEPTOR
RISING LANDS
TRIBAL RAGE

ПРЕГЛЕД TV:

ARMORED CORE
DEAD OR ALIVE
LUNACY
PANZER DRAGOON ZWEI (II)

НАРЪЧНИК:

FORSAKEN
MAX 2
POWERBOAT RACING
DEER HUNTER
MDK
NIGHTMARE CREATORS
DEAD OR ALIVE

КЛАСИКА:

SPACE QUEST II

ИГРА НА БРОЯ:

UNREAL

bol.bg
See all our services



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ИГРОМАНИЯ CD vol. 4+

Скъпи игроманиаци,

Вече можете да притежавате CD, съдържащо най-новите demo и shareware версии на игри, излезли през последния месец.

Списък с игрите, включени в ИГРОМАНИЯ CD vol.4:

- **World Cup'98** – превъзходен симулатор на футболните битки във Франция. Издател EA Sports.
- **World League Soccer 98** – конкурентната игра на World Cup '98, издадена от EIDOS.
- **Battery check** – Много от вас си спомнят превъзходната игра Аладин. Ето това е нейният заместител с още повече динамика и с превъзходна графика.
- **Alphanatix** – Игра с думи, която ще провери вашата наблюдателност.
- **Beastwars** – Doooooom. Кой не е играл Doom? A Tomb Raider? ИГРОМАНИЯ CD vol.4 ще ви даде възможност да се запознаете и с терминатора на тези класически игри.
- **Robo Rumble 4** – Тримерна стратегия в реално време. (Total Annihilation в мащаб 10:1)
- **Dungeon Keeper** – Стратегическа игра, в която ще разберете кой е пазителя на тъмницата.
- **Leisure Suit Larry Casino** – Larry се завръща. Ето още едно доказателство, че и мениджърите на Sierra четат Игромания. След като в бр.1 в рубриката Класика припомнихме за съществуването на безсрамния сваляч Larry, Sierra пуснаха в отделна игра казиното, в което се печелят пари. Плюс към играта е и мултиплеъра по Internet.
- **Xonix32** – Леко подобрен вариант на добрия стар Xonix.
- **Grand Prix Legends** – А след като в бр.2 припомнихме за великата игра Grand Prix (някой много упорито чете Игромания и произвежда точно такива игри, каквито ние представихме) се появи нов симулатор на Формула 1. Проверете майсторството си със симулатора на Sierra.
- **Microsoft Golf** – Най-добрият симулатор на голф, правен досега.
- И много други по-малки игри за Windows.

ПЛЮС

Warlords III: Darklords demo – стратегическа игра на търнове.

MAX 2 – играта няма нужда от представяне.

House of Dead – Новата игра от типа Virtual Cop 2.

Hostile Waters – За тази игра, както и за много игри в бъдеще, ще ви трябва 3D-ускорител.

Hoovertank – Проверете таланта си като съвременен генерал.

Star Quest 1 – С джойстик в ръка разгадайте тайната на Вселената.

Цената на ИГРОМАНИЯ CD vol.4 е 7900 лв. Тя включва САМО цената на носителя и на записа върху него. Софтуерът, включен в CD-то, е БЕЗПЛАТЕН.

Допълнителна цена за опаковка и доставка до посочен от вас адрес – 900 лв.

Диска можете да получите в редакцията на списанието като плащането се извършва на място или чрез пощенски запис по банкова сметка на МУЛТИМЕДИА ООД – б.код: 200 84 232; б.сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ – клон Доверие, гр. София.

СЪСТЕЗАНИЕ	ДАТА	НАГРАДИ
GRAN TURISMO	26.09.1998 г.	*За веригата турнири GRAN TURISMO голямата награда SONY PLAYSTATION е предоставена от SONY БЪЛГАРИЯ. Допълнителните награди са осигурени от фирма ПУЛСАР.*
GRAN TURISMO	24.10.1998 г.	
GRAN TURISMO	21.11.1998 г.	
MORTAL KOMBAT 4	ще се уточни	*Приставка, джойстик и игри по избор, осигурени от фирма ПУЛСАР.*

THE X-FILES

Издател **FOX INTERACTIVE**
Производител **IN-HOUSE**





W'95, P120, 16M, x4

Става традиция игропишещите братя да правят игри по нашумели филми и ТВ предавания. Не бяха подминати и "Досиетата Х", на които и ние, българите, се наслаждаваме всеки петък в продължение на няколко месеца.

За изненада на игроманиаците, ти не си нито агент Мълдър, нито агент Скъли, а специален агент Крейг Уилмор и целта ти е да намериш двамата си колеги. Това за някои може да е минус, за други – плюс. Но бъдете спокойни – и двамата познати ни персонажа ще се появят в хода на играта.

Историята се развива в Сиатъл, където Мълдър и Скъли изчезват, докато разследват поредния паранормален случай. Фабулата няма да е нещо необичайно за феновете на телевизионната серия. Дефакто играещият ще се сблъска с комбинация от темите на последните няколко епизода (показани в САЩ, разбира се). За запазване на хъса, авторите от *Fox Interactive* за вплели доста шегички. Да не говорим за чудесните графични моменти в залата за аутопсии (бррррр)!

Технически играта е изпълнена със серия от FMV филмчета, което не е изненада (виж картинките). *X-Files: Game* е нещо средно между *The Pandora Directive* и *Dragon's Lair*. Основна тактика на игра е да се запомнят успешните стъпки, за да не се нарушава целостта на разследването. Загадките не са като в подобните *Riven* или *Black Dahlia*. Тук основното е да водиш смислени разговори с другите персонажи и да търсиш улики, които биха ти били от полза.

Интерфейсът е типичното "посочи и кликни" – нещо, доказало качествата си при такива игри. Графиката и озвучаването могат да отнесат сериозни похвали, но те не са най-същественото в случая. Привличащото в играта е не техническото изпълнение, а сюжетът, взаимстван от прочутата поредица. Това не за пръв път показва, че е печеливша стратегия да се залага на вече приети от публиката продукции.

Моят съвет е игроманиаците да не подминават *X-Files: Game*. Прекараното в игра време си заслужава. Това ще е и добра възможност да се "надникне" в сериите на филма, които още не са давани в България.





❑ Въпросът за притежанието на правата над играта *Civilization* е все още спорен. Предстои неговото уреждане между фирмите *Activision, Avalon Hill* и *Microprose*. По принцип *Microprose* има всички права над заглавията от поредицата, включително и върху настолния вариант на играта, а *Activision* има лиценз и разрешение за публикуването на следващата игра *Civilization: Call To Arms*. През това време, обаче, от *Microprose* обявиха, че започват разработката на нова серия *Civilization*. Първото издание ще бъде *Civilization Multiplayer Gold Edition*, което не е нищо друго освен *Civ II*, с мултиплеър вариант и някои допълнения.

❑ След успеха на *Warcraft*, *Blizzard*, съвсем естествено подготвиха и новият вариант, *Warcraft II*. Ще има възможност за игра в battle.net. Очаквайте около Коледа новият продукт на *Blizzard*.

❑ Pop Top обявиха конкурс за сценарии и идеи за дългоочакваната игра *Railroad Tycoon 2*. Първите пет в класирането ще получат безплатно първата част на играта и, освен това, техните имена ще бъдат включени в екипа, разработил *Railroad Tycoon 2*.

❑ На пазара, вече окупиран от 3Dfx, S3, Riva и Matrox, се появи нов конкурент. Това е Permedia 3, наследникът на Permedia 2 от 3Dlabs. Данните, които производителят дава за този 2D/3D чип са наистина впечатляващи, но за момента са валидни, толкова колкото хороскопа ви за днешния ден. Трябва да видим чипа, за да повярваме. Очаквайте в края на септември.

❑ *Interplay* обявиха много амбициозен проект, това е тяхната нова игра *Mordor II*. Тя е от типа *RPG* и има едитър за чудовища, карти и други интересни неща. Излишно е да споменаваме, че съществува и мултиплеър вариант на играта. В скоро време геймърите ще могат да тестват бета версията по Интернет.

❑ *Sierra Sports* пуснаха нова голф игра, *PGA Championship Golf 1999 Edition*. Очаквайте я на пазара през октомври. В играта е направен 3D макет на известния Сахали Голф Клуб, който е домакин на много известни турнири със солиден награден фон.

MAX 2

Издател INTERPLAY
Производител INTERPLAY

W'95, P133, 16M, x2

M.A.X.2 **– странната смесица от игра с търнове и стратегия в реално време е резонното продължение на първия *M.A.X.* След като твоята раса е получила пълноправно членство в Concord – интергалактическата организация, ала НАТО, сега трябва да се изправи срещу нова чуждоземна заплаха – Шииватите. Освен новите бойни единици на извънземните всичко останало има доста прилики с първоизточника и този, който е играл първата част, ще свикне бързо и с продължението.**







Графиката е малко по-тримерна от тази в *M.A.X.*, но за сметка на това единиците не са толкова детайлно изрисувани (?). *Interplay* трябва доста да помислят и върху контрола по качеството, защото доста бъгове, забелязани от мало и голямо в бета версиите, се наблюдават и в официалната.

Но да не разочароваме почитателите на играта – атмосферата, в която те са влюбени, присъства и тук. Както и уникалните симултативни търнове. Така че – хващайте мишката и напред!

X-COM: Interceptor



Издател MICROPROSE *Производител* IN-HOUSE

W'95, P133, 16M, x4

Стратегиите, комбинирани с боен симулатор, са доста редки животни. Но некоронованият крал на този жанр – *Wing Commander: Armada*, вече е застрашен. И то не от кого да е, а от поредната *X-COM* игра на *Microprose*.

Концепцията на *X-COM: Interceptor* е позната на любителите на поредицата. Отново твоят отряд *X-COM* трябва да отблъсква извънземни нападения, но този път защитаваш не земни обекти, а минни колонии в дълбокия Космос. В зависимост от бойните ти изяви компаниите, чиито собственост защитаваш, ще намаляват или щеувеличават спонсорството си. Запазени са повечето основни възли от предишните игри – бази, лаборатории, сонари, но са добавени и много нови.

Почитателите на поредицата ще има на какво да се насладят – страхотни тримерни сражения, стратегия за събуждане на мозъчните клетки и... MULTIPLAYER! Само ще ви трябва известно време, за да свикнете с прекалено чувствителните контроли. Но *Microprose* си е *Microprose*...





Rising Lands

Издател MICROIDS
Производител MICROIDS





W'95, P90, 16M, x4

Комета се сблъсква с майката Земя и връща цивилизацията с няколко хиляди години назад. Присъщо на човешката природа, оцелелите се разделят на няколко племена, всяко с претенции за водеща позиция в света. Ролята ти е, като лидер на едно от тях, да прекараш хората си през серия от мисии-кампании.

Това е накратко предисторията и целта на RTS играта *Rising Lands*. И при нея няма да минеш без изобретения в различни области и без дипломатически похвати в отношенията си с другите племена. Не е подминат и въпросът с ресурсите. Тук те са храна, камък и метали.

Впечатление прави добрата графика, напомняща *Age of Empires*. Музиката е добре подбрана и си заслужава да я оставиш включена. Звукът навява спомени за *Warcraft* - подвикванията на хората често се повтарят и доскучават. От *Microids* е трябвало да обмислят по-добре интерфейса. Един основен минус е липсата на "интелигентния" десен бутон.



Tribal Rage

Издател TALONSOFT *Производител* TALONSOFT

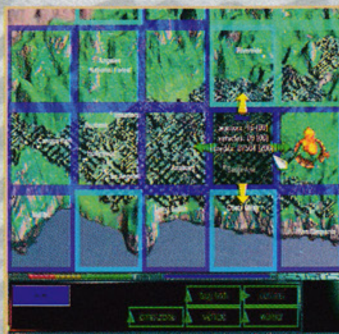
W'95, P100, 16M, x4

Още една пост-апокалиптична стратегия в реално време! Отново човечеството трябва да се бори за оцеляване. Ти, като най-достоен сред достойните, трябва да водиш едно от племената към доминиране над останалите използваеми ресурси от едновремешна Калифорния.



Племената са общо седем, като всяко си има своите предимства и недостатъци. С всяко едно от тях се играе по различен начин, на разположение са различни технологии и т.н. Именно това е силната страна на *Tribal Rage*.

Играта притежава и всички черти, присъщи на събратята й по сюжет, – строеж на различни сгради и единици, събиране на ресурси и, рабира се, изследването на нови технологии. Интересното е, че подчинените ти могат да повишават опита си с течение на времето. В играта са включени и герои, които са доста по-силни от обикновените единици.



PC НОВИНИ

❑ Четири месеца след като излезе официално в САЩ. *Tex Murphy: Overseer* пристигна в Европа. Но скоро след това започнаха и оплаквания от разгневени геймъри. Поради правописна грешка, (вместо *Overseer5*, във петият диск фигурира *Oversser5*), играта не разпознава този пети диск. Скоро нещата ще се оправят, но това не е успокоение за тези, които вече са се разочаровали.

❑ И последната от трите демо версии на предстоящата стратегия *Krush Kill N Destroy:Crossfire* на *Beam Software* беше пусната от фирмата. Демото е 10,5 Mb и вие играете на страната на „*Survivors*". В случай, че сте пропуснали и досега не сте източили предишните две демоигри, всичките три версии могат да се източат накуп, ако искате да се пробвате и да играете с трите различни страни.

❑ Създателят на ретро състезанията с коли *Interstate'76* и подължението *Interstate'82* беше на разположение (чрез IRC) на всички, които искаха да му задават въпроси. На 23 юли той беше в chat.i76.com и разговая дълго време със свои почитатели от всички краища на света.

❑ Същото направиха и създателите на стратегията в реално време *M.A.X. 2* – Пол Келнър, Гюс Смедстъл и Крис Тейлър от *Interplay*. Явно все повече производители са започнали да популяризират своите игри чрез директен контакт с игроманите. По този начин те получават ценна информация за това, кое се харесва и кое не.

❑ За да увековечат своята игра *Forsaken* и за да останат в сърцето на всеки геймър, *Acclaim* пуснаха пакета „File format", съдържащ всички обяснения и описания за това, как да направите ваше мултиплеър ниво. *Acclaim*, обявиха, обаче, че това не е просто едитър и не е за всеки. Ако не разбирате нищо от 3D графика, това не е за вас, изискват се сериозни познания от областта на програмирането и графиката.

❑ Първото от тазгодишните изложение „*Classic Video Game Show*“ ще отвори врати в събота, 22 август в Лас Вегас. Много от най-обичаните производители на видео игри от цял свят ще пристигнат там, за да празнуват в известния „Свят на Atari „.

❑ От *Lucas Arts* твърдят, че логото на *Remedy Entertainment* „много прилича на тяхното лого“ и затова фирмата е предявила искане *Remedy* незабавно да променят своят фирмен знак. В своето писмо до *Remedy*, адвокатът на *Lucas Arts*, Джон Съливан заявява:“ Логото на *Remedy Entertainment* много прилича на това на *Lucas Arts*, върху което, също като логото на *Remedy Entertainment*, има изображение на око, което определя приоритета на *Lucas Arts* в индустрията на компютърните игри и е трудно за вярване, че логото на Remedy Entertainment не е копирано от *Lucas Arts*. Въз основа на това, ние най-учтиво ви молим да ни уведомите, най-късно до 17 юли, че знакът, които използва *Remedy Entertainment*, ще бъде снет и, че вместо него, вие ще използвате нов, които да не прилича на този на *Lucas Arts*“. Скот Милър от *3D Realms*, дистрибутор на наскоро излезналия продукт на *Remedy*, носещ името *Max Payne*, заявява: “Вярно е, че има изобразено око върху фирмените знаци, но като оставим това на страна смятам, че те са напълно различни. Мога да уверя всички, че *Remedy* не са включили преднамерено изображението на око в своя фирмен знак – художниците на *Remedy* са истински творци и не биха си позволили да направят подобно нещо. Бих казал, че единствените хора, които са обезпокоени от цялата тази работа са именно адвокатите на *Lucas Arts*. Обзалагам се, че всички останали фенове от обществото на компютърните игри няма да имат проблеми“.

Dead or Alive

SONY



Ако сте били фенове на *Virtua Fighter*, играта няма да ви изненада с нищо ново, това просто е вариант за *Playstation*. Както може и да се очаква, графиката е на ниво, а озвучаването направо е невероятно. Бойците са отлично анимирани, движенията са доста по-реалистични, отколкото в *Tekken 2*, например. Начинът на игра е познат, с различна комбинация на Punch и Kick бутоните и посоките за движение можете да правите най-различни удари и хватки. Героите също са типични персонажи за този тип игри – сурови бойци, плажни спасители, учители по бойни изкуства и много красиви момичета. Тук се крие и





причината за огромния шум покрай тази игра. Ако се вгледате внимателно, ще забележите как при всяко движение пищните гърди на нежните създания леко се поклащат. Производителите съобщиха, че това е съвсем нарочен маркетингов ход. Пожелаваме ви приятна игра и не се разсейвайте.

Armored Core

SONY



Armored Core е добре балансирана между прекалено лесната игра на **Sega** – *Virtual On* и доста сложната *MechWarrior 2* на *Activision*.

Вие сте наемен пилот на голям робот, който е вашето оръжие и превозно средство. Ще изпълнявате различни мисии – от охрана на конвой до класическото “избий всичко живо”. Всичко това се случва на разнообразни места, като пустиинни бази, метростанции, небостъргачи и космически обекти. Играта е много увличаща,



а финалът е забележителен – трябва да се изкачите до върха на небостъргач по плаващи 3D кубчета, които стрелят. По време на изпълнението на мисиите ще се натъкнете на много полезни обекти: различни видове пушки, радар, генератори и други помощни средства, които не бива да пропускате. Графиката и звукът са много добри, нивата са интересни, което като цяло прави играта много приятна. Заслужава си да опитате.



Panzer Dragoon Zwei (II)

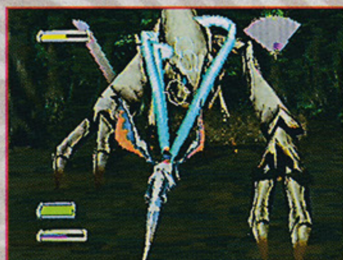
SEGA

Върнете се с няколко години назад и си припомнете *Panzer Dragoon I* – яростните битки срещу империята. Драконите са главните герои в тази игра. Гражданите търсят старомодни и забравени оръжия, за да се бият с технологично напредналата Империя. Вие сте Ранди и заедно с вашия нов приятел – дракончето, което спасявате, започвате безмилостна битка. Трябва да пазите вашия огнедишащ приятел и да му помагате, за да ви помага и той.

За разлика от първата част, тук графиката е много по-добра, а играта – по разнообразна и напрегната. Има 7 нови нива. Битките по земя са много вълнуващи, може да се сражавате и във зрелищни въздушни двубои.



Това е добра възможност да се върнете назад във времето и да си припомните вашата любима игра.







Lunacy

SEGA OF JAPAN

На пръв поглед *Lunacy* е от тези компютърни игри, които не биха привлекли вниманието на никой заклет геймър. Но само на пръв поглед.

Вие сте обърканият Фред, който не знае нищо за своето минало. Лорд Гордън търси магическия град, в който всички желания се сбъдват. Както се досещате, това не бива да става. Вашата цел е да намерите магическия град преди Лорда. И вие тръгвате на път. Ще се натъкнете на много препятствия, ще трябва да решите най-различни загадки, които ще ви показват верния път и ще ви помогнат да върнете паметта си.







Графиката е добра, редуват се тримерни приказни селца и призрачни градове, направени много истински. Играта ще ви заприлича на преобразуван *Myst*, в който трябва да изпълнявате всякакви странни неща, като например да търсите цветя за надгробен камък. Пътешествието ще ви бъде много интересно.

SAT TV НОВИНИ

❑ Всички игроманиаци с по-стари конфигурации, които искат да имат добра колекция от стратегии, ще останат доволно от новата компилация, която им предлага Interplay – Ultimate Strategy Archive. Тя включва много от класическите игри в жанра. Това са *Civilization, Railroad Tycoon Deluxe, Heroes of Might and Magic, Jagged Alliance, M.A.X, Conquest of new world Deluxe, Dark Colony и X-COM.*

❑ През уикенда *Activicion* пусна на пазара нов пакет за оригиналния *GDR Gold Winning* екшън/стратегия хибрид, *Battlezone.* Пакетът ще излезе в 2 части – първата (ъпдейт) включва нови подобрения на multiplayer и фиксира всички познати до момента бъгове. Втората част е озаглавена „large assets„ и предоставя значителни подобрения на графиката, които се базират на големите възможности(способности) на AGP и 3Dfx Voodoo 2 cards.

❑ Въпреки, че *Remedy* не са се признали за виновни за копиране от Lucas Arts, те казаха, че ще променят своя фирмен знак. Според *Remedy* това няма нищо общо със заплахата за предприемане на законни мерки от страна на *Lucas Arts.* Новото лого на *Remedy* се очаква да излезне на пазара след няколко седмици.

❑ От *Microsoft* съобщиха, че техният екшън/стратегия хибрид, наречен *Urban Assault*, вече е завършен и ще се появи по магазините към средата на август.

❑ Пакетът F-15 вече е изкупен от пазара. Измененията са толкова добри, колкото и самата игра, Фиксирани са почти всички бъгове.

❑ От *Microsoft* съобщиха, че новата *Combat Flight Simulation Web* страница е вече в мрежата. Струва си да я посетите, особено заради подробностите за производството на играта и визуалните секции, които съдържат заинтригуващи материали от този амбициозен *WWII flight sim.*





ПРЕДИСТОРИЯТА

За оригиналност на сюжета на играта не може да се говори. Както и в *Quake II*, ти се събуждаш след космическа катастрофа на странна планета. При това разполагаш само с уменията си за боравене с оръжия. Скоро откриваш миролюбивото племе Нали, което е поробено от гущероподобните Скарж. Както се досещаш, ти си този, който ще се бори срещу врага.

ИГРАТА

Включването на персонажи, които са приятелски настроени към теб, е доста хитра идея. При първата ти среща с Налите, нормалната реакция е да ги изпратиш в небитието. Но това е сериозна грешка. Тези мили създания могат да ти покажат някоя тайна, складирани оръжие и други полезни работи. Освен това е по-забавно да ги гледаш как кашлят в шепи или ти се кланят, когато минаваш покрай тях.

Минимална конфигурация:

Pentium 166 MHz
16 MB RAM
100 MB свободно дисково пространство
4X CD-ROM

След появата си на бял свят *Quake II* спечели милиони почитатели. Причините за това са много, като основната е, че за времето си беше най-тримерната пуцалка от всички, излизали до тогава. 3D машината на *ID* просто подмина конкуренцията като експрес – малка гара. Но ето, че по магазините се появи "героят", който ще свали стария крал от трона. Става дума за играта *Unreal*, за която ние вече публикувахме хинтове в предишния брой.





Друго положително качество на играта са интересните нива и дължината на Single Player. Солоиграта в *Unreal* е около три пъти по-дълга от тази в *Quake II*. Всяко ниво има своя атмосфера. Понякога трябва да наблегнеш на спусъка, друг път си напрягаш мозъчните клетки. Ключове към загадките намираш в транслатора, който се явява нещо като твоя ангел-спасител. Добри думи заслужава и изкуствения интелект на чудовищата.

ПРОИЗВЕДЕНИЕ НА ИЗКУСТВОТО



Първото впечатление от графиката на *Unreal* е, че докато в *Quake II* си заобиколен от налудничави сиво-кафяви пейзажи, *Epic MegaGames* са създали тържество на цветовете и разнообразието. Играта е реализирана с 24 битови цветове. Текстурите и 3D-ефектите са направо зашеметяващи и картината реално оживява пред теб. С напредването ти през нивата можеш да видиш каньони, лава, тунели, космически кораби, замъци, села и десетки други обекти. Релефът е много добре изпипан и дизайнерите не са се посвидили да изпълнят всичко с множество ъгловати форми.



Аудио фонът на *Unreal* също е изумителен. Както може би се досещате, "мелодийките" не са от най-забавните, а звуците от канонадата карат комшиите да вият от балкона. Но тенденциите в озвучаването са насочени непоколебимо към все по-добър са-

унд, по възможност тримерен (тези със старите бластери могат да вздъхнат).

АРСЕНАЛЪТ

Въпреки че играта има и доста тихи моменти, канонадата от изстрели е доста впечатляваща. За радост на убиеца-маниак в UNREAL са включени 10 оръжия, всяко от които е с две степени на стрелба. Ето и краткото им описание:

1. Dispertion pistol – пистолет-играчка, който, въпреки безкрайния си заряд, е доста неизползваем.

2. Automag – автоматичен пистолет, позволяващ нормална и "gangsta" стрелба.

3. Stinger – най-използваното оръжие за начални-



те нива на играта. Възпроизвежда импулси от сини кристали.

4. ASMD – яко пушкало, което изстрелва спирали от синя енергия (който е играл Quake II да си припомни, дали нямаше и там подобно оръжие!).

5. 8-ball – това е ракетометът на Unreal. Той изстрелва както ракети, така и гранати.

6. Flak cannon – за изстрелване на шрапнели и "cluster bombs". Доста смъртоносни, при това.

7. Razorjack – сътворява облачета от въртящи се пурпурни звездички.

8. Biorifle – най-новаторското оръжие в играта. Изстрелва зелено вещество по параболична траектория.

9. Assault rifle – изстрелва харпуноподобни нещица с възможност за снайпер прицелване.

10. Minigun – картечница със свръхсмъртоносна сила на огъня.

Освен чудесното въоръжение, играта включва и доста типични и някои нови "powerup"и. Въобще, избор има.

ИГРАТА В МРЕЖА

Такава екшън-игра е немислима без multiplayer. Дори и маниаците на соло-мисии трябва да го признаят.



UNREAL може да се похвали с добри възможности за междукомпютърна пуцалка. Поддържа се както LAN игра, така и по Интернет (втората опция е доста необещаваща, поради бавната скорост на игра. Въпреки това *GT* са оптимисти и обещават скорошно подобрение на нещата). За градивните елементи измежду игроманиаците е предвиден редактор на нива, който засега е само бета-версия.



Препоръчителна конфигурация:

Pentium II
64 MB RAM
500 MB свободно дисково пространство
4X CD-ROM

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завършващите ми думи могат да се синтезират в следното: Каквото направи TOTAL ANNIHILATION за стратегиите в реално време, това направи UNREAL за тримерните пуцалки от първо лице. Като се изключи проблема с големите хардуерни изисквания, то спокойно можем да наредим играта в челната петица за 1998 година.



* * *

ALPHA CENTAURI - IN THE PIPELINE

Издател FIRAX
Производител FIRAX

Не сте ли се запитвали, какво е станало с колонистите, които заминаха за Алфа Кентавър в края на великата игра *Civilization 2*? Новата игра на *Firaxis* – фирмата, основана от *Sid Meier* и *Brian Reynolds*, ще се опита да ви отговори.





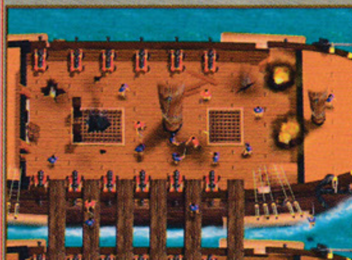
Предисторията е типична за подобен род игри – група ентусиасти пристигат на Алфа Кентавър с намерението да колонизират и разработят някоя и друга планета. По пътя, обаче, загубват връзка със Земята и не им остава нищо друго, освен да разчитат само на себе си. Но не постигайки консенсус за обща стратегия, се разделят на седем фракции. Вашата цел е една – фракцията ви да оцелее.

CORSAIRS

Издател MICROIDS
Производител MICROIDS

В *Corsairs* ти си предприемчив пират, който иска да се присъедини към някоя от морските суперсили (от 18 век, разбира се). В процеса на игра ще ти се наложи както да водиш люти битки, така и да наемаш подходящ екипаж и да търгуваш.

Както и *Pirates!* на *Sid Meier*, и *Corsairs* е базирана на исторически факти. Външният вид на корабите е автентичен, споменават се доста известни личности и пристанища. Пейзажите са доста раздвижени - летят птички, морето е накъдрено от вълни, чуват се ревове на тюлени.





3D ULTRA MINIGOLF DELUXE

Издател SIERRA
Производител SIERRA

Ако имаше категория „Не мога да повярвам, че това е спортна игра", то *3D Ultra Minigolf Deluxe* е точно за там.

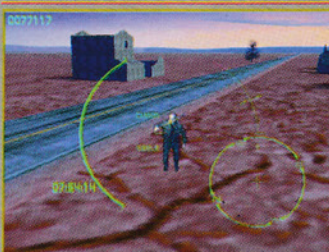
Както всяко второ отроче и тази игра идва с някои преработки и допълнения, например игра по Интернет. Интересното при *3D Ultra Minigolf Deluxe* е шантавата графика. Звукът е префектен и доста разнообразен. В игрово отношение играта е опростен вариант на голф симулаторите.





BARRAGE

Издател MANGO GRITS
Производител MANGO GRITS





Чували сте за *Incoming* на фирмата *Rage*. Ако сте я и виждали, то за вас найдоброто описание на *Barrage* ще бъде: „Играта, която разби *Incoming* на съставните й части".

За предистория на тази игра не може да се говори. Просто с корабчето си ПУЦАШ по всичко, което се движи!Чат-пат можеш да прибереш и някой powerup за попълване на въоръжението.

Като заключение: от супер-неизвестната фирма *Mango Grits* обещават крайният продукт да съдържа – мултиплейър!

НОВИНИ

❑ *Big Time Software* съобщи тази сутрин, че "поради дълготрайни съществени разногласия", *Big Time Software* вече няма да работи съвместно с *Avalon Hill Game Company* за създаването на *Computer Squad Leader*. Самият проект ще бъде довършен скоро, а името му ще бъде променено на прозаичното *Combat Mission*. Не се съобщават подробности за различията между двете компании, но наблюдатели от *Avalon Hill* припомнят, че *Close Combat* series originally имат благословията на АН за такъв вариант, какъвто е *Beyond Squad Leader*, но *АН* са останали неудовлетворени от посоката на развитие на проекта. *Big time* вече са променили името на играта от *Computer ASL* на *Computer Squad Leader*. Това разочарова много фенове на настолните игри, които очакваха да видят компютърен вариант на любимата си игра.

❑ Третият годишен конгрес на *Warbirds* ще се проведе от 13 до 16 август в хотел „Harvey", в град Ирвинг, щата Тексас. *iMagic Online* съобщиха, че възнамеряват да създадат нова *WWI* simulation game, която ще се казва *Dawn of Aces*.

❑ *Activision* спазиха обещанието си и пуснаха , както беше планирано, многоочакваната демо версия на *SiN* на пазара на 26 юли. За да съдейства за пускането му на пазара, всеки играч, който успее да свали демото от страницата на *Activision* в периода между 26 юли и 30 август ще има възможност да участва в томболата и да спечели компютърна система *Micron* (с 3Dfx карта) и други лакомства. Демото ще съдържа 2 сингъл и 2 мултиплеър нива.

ОЧАКВАЙТЕ

GRIM FANDANGO

Издател LUCAS ARTS
Производител TIM SCHAFER&CO



Помните ли *Day of the Tentacle* и *Full Throttle*? *Grim Fandango*, новата приключенска игра на *Lucas Arts* продължава тяхната линия на свеж хумор и оригинални загадки, но вече в ново амплоа. А именно – 3D приключенията.

Действието се развива в Земята на Смъртта – подземна обител от мексиканския фолклор. Там отиват душите на мъртвите и прекарват четири години в търсене на последното си „местоживеене". Ти си Мани Калавера – търговски пътник на Смъртта, продаващ най-различни джунджурии на мъртвите, с които да си облекчат пътуването.След някои твои провинения шефовете ти те уволняват и в главата ти се зражда идеята да напуснеш Земята на Смъртта. И тук започва твоето невероятно приключение.



EVERQUEST

Издател SONY INTERACTIVE
Производител SONY



Въпреки състоянието на връзките с Интернет в България ще си позволя да представя един online куест. По-точното определение за жанра на *Everquest* е CRPG, т.е. играта е пряк конкурент на *Ultima Online*.

Всеки един от героите в играта има богат набор от характеристики. Като цяло, обаче, разработчиците са наблегнали на магическата и религиозната страна на нещата. Голямо впечатление прави графиката. Геймърите, които са останали с убеждението, че при RPG не се наблягa на външния вид, ще останат изненадани.

Създателите на *Everquest* са поели ангажимент да осигурят безпроблемна игра и може да им се вярва, имайки предвид участието на *Microsoft* в разработката и обслужването.

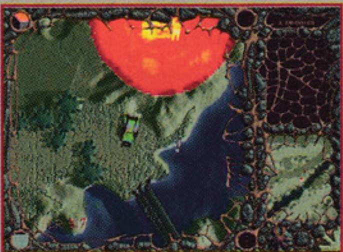


VANGERS: ONE FOR THE ROAD

Издател INTERACTIVE MAGIK
Производител K-D LAB

Vangers е игра, която не може да бъде класифицирана лесно. Включвайки елементи на състезание, бой, търговия и комуникации с персонажите, единственото що годе точно определение би било „*Privateer* на колела".

Започваш играта с набор от добри машини и малко бели пари за черни дни. Автомобилите са много важни – в тях живееш и намираш смъртта си, да не дава Господ. Шофирането е ала *Grand Theft Auto*. 3D теренът е добре изпълнен, същото може да се каже и за персонажите. Но най-големият гъдел, свързан с играта, е нейната уникалност, просто е немислимо да се изпусне!



ANCIENT EVIL

Издател SILVER LIGHTHING SOFT.
Производител SILVER LIGHTHING SOFT.





Забележимо е раздвижването сред създателите на ролеви игри. Играта *Ancient Evil* е поредното доказателство. При създаването ѝ хората от австралийската фирма *Silver Lightning* са заложили на магическия сюжет.

Злият магьосник Аларик се е настанил в 50 вековната Криптата на Древните. За да си осигури класни забавления, злодеят организира състезания за разкриване на тайните на храма срещу сериозна награда – 50 000 жълтици. Мераклиите не знаят, че само двама са се измъкнали живи – самия Аларик и Джетрал Могъщия, починал преди повече от 300 години. Но винаги има надежда – духът на последния се завръща, за да предупреди хората за злите намерения на Аларик.

НОВИНИ

❑ На 20 юли *Cavedog*, официално пуснаха в продажба второ разширение за своята игра *Total Annihilation*. Стратегията в реално време вдигна много шум с новата технология, с която бе създадена (е, вървеше малко бавно на моя Pentium 166, 64 RAM). Пакета ще се казва *Battle Tactics* и ще включва 100 нови сценария, моделирани така, че „ да научат новаците на някои основни трикове в стратегиите в реално време". Според Рон Гилбърт въпреки, че мисиите са направени основно за начинаещи и старите геймъри ще имат какво да научат.

❑ На 11 юли излезе и окончателният вариант на продължението на *Police Quest: SWAT*. Това е нещо средно между екшън, стратегия и RPG игра. Интересно, нали.

ЗА ПРИЯТЕЛИТЕ НА ИГРОМАНИЯ
КУРС „РАБОТА В ИНТЕРНЕТ"



- √ Електронна поща
- √ Програми за търсене в Интернет
- √ Работа с Usenet
- √ Изработване на Web-страници

Участниците получават сертификат за завършен курс.

Времетраене:
За учащи от София и околностите: **занимания по два пъти седмично в продължение на един месец.**
Начало: 1 септември **Цена: 28 000 лева.**
За учащи от провинцията еднодневен курс:
5 септември от 10.00 часа **Цена: 12 500 лева.**
За контакти: **31 90 07, 83 10 53.**

DEER HUNTER

Въведи следните кодове на горната карта:
Dhstealth – Еленът не може да чува и души
Dhdoeinheat – Привлича всички елени
Dhbuckdown – Еленът ще стои, ако пропуснеш изстрела
Dhbambi – Виждаш местонахождението на картата
Dhsportaxi – По-голям елен
Dhfastgun – Бързо презареждане
Dhbigbuck – Добавя 15 точки към последния убит елен
Dhhunter – Тихо ловуване
Dhrambo – Увеличава точността
Dhmonsters – 15 точки елен на картата



FORSAKEN

Въведи "bubbles" на някое меню и след това някой от следните кодове (след въвеждането трябва да чуеш звук):
Iamzeus – безсмъртен
Iammonty – всички оръжия и боеприпаси
Fullmonty – избор на ниво (натисни ДОЛУ)
Titsoot – текстури на специален кораб
Jimbean – превключване на лазерните оръжия
Lumberjack – превключване на ракетните оръжия



MDK

F1 – режим на въвеждане (За едно ниво може да се въведе само един код)
HEALME – Здраве
HOLOKURTISFUN – увеличава се Decoy
INEEDABIGGUN – увеличава се Gatt gun
TORNADOAWAY – увеличава се Twister gun
ILIKETOLOB – увеличава се Mortar gun
NASTYSHOTTHANKS – увеличава се Homing sniper grenade gun
MAKEMEFULL – Живот
MASTERBLASTER – Super Chain Gun
TWIST AND SHOUT – Tornado
BIGGRENADE – Sniper Grenade



MAX2

По време на игра въведете някой от следните кодове (включително и скобите)
[maxspy] – виждате всички врагове и животни
[maxstorage] – ресурси
[maxsuper] – увеличава избраната единица
[maxsurvey] – виждате всички депозити



NIGHTMARE CREATURES

Nightmare creatures
По време на игра, въведете "everywhere" за разрешаване на кодовете и избор на ниво.
alain guyet – разрешава всички кодове
boulon – безкрай предмети
gu – убийство с един удар
bes – Debug състояние
blur – Blur състояние
bronko – играеш като гадина
chico – малки изроди
david – изключва сериите
moby – музикален тест
lovdik – съобщение от производителите





POWERBOAT RACING

Въведи следните кодове като твое име:
SML – радиоуправляема лодка
EPS – шампионатно състояние
PBR – слалом
PDL – тайно ниво
URN – обвивка на катамаран



DEAD OR ALIVE

P — Punch
K — Kick
H — Hold
U — Up
D — Down
L — Left
R — Right

Когато буквите са плътно една до друга, копчетата трябва да бъдат натискани едновременно.

KASUMI



Shadow Sword — R R P
Silver Flamingo — R L K
Float Sword — U P
Air's Kick Combo — P P P K
Round Sword — L P
Ground Tornado Combo — P P P D K
Illusion Sword — RD RD P
Double Tornado Combo — HK HK
Deep Mist — RD P P
Moon Flash Combo — P P LU K
Wind Fang — RD P K
Lightening Spin Combo — P P R P D K
Rising Cutter — U K
Lightening Dirk Combo — P P R P K K
Heaven's Arrow — RU K
Ground Tornado — D HK
Moonsault Kick — LU K
Windmill Kick — RD HK
Dash Tornado — R R K
Double Tornado — H K. H K
Ground Lance — D RD R K
Kasumi Cyclone — HPK
Heaven's Kick — K K
Whirlwind — PK
Air's Kick — K RD K
Rising Swallow — R R PK
Earth's Kick — K D K
Moon Darkness (с гръб към врага) — U K
Rainbow Throw — HP
Roundabout — D RD R P
Go To Heaven — L P
Shadow Swallow (когато врага е приклекнал) — D HP
Hawk's Phantom — D LD L HK
Broken Wings (когато врага е с гръб) — HP
Misty Moon — RD RD PK
Give-You-Cherry — R H
Flaming Candle — R R H
Flying Swallow — R R HK
Thorny Path (във Flaming Candle) — D K
Falling Swallow (във Flying Swallow) — L H
Spinning Fall — D RD R H
Pick-Up-Cherry (когато врага е приклекнал) — RD H
Angel Wheel — LU P
Cherry's Dream — R L R HPK или L R L HPK

LEI Fang



Shotei — RU P
Double Fist — R P
Upper Elbow — U P
Double Smash Kick — K K
Palm Attack — LU P
Front Screw Kick — K D K
Lei's Attack — L P
Rolling Sobat — LU P
Upper Palm Smash — L P P
Low Joint Kick — LD K
Back Fist — LD P
Swirling Face Kick — L K
Back Fist Punch — LD P P
Chiki Screw Back Kick — L K K
Palm Spring Kick — R P K
Triple Screw Kick — L K K D K
Double Hands — R R P
Double Jump Kick — RU K K
Knuckle Part — R L P
Split Kick — D D K
Shoulder Bash — L R P
Fair Lady Attack — P P R P
Phoenix Combo — P P R P K
Defending Palm — P RD P P
Taiqi Combo — P P L P P
Knee Attack — PK
Palm Split Kick — P P D K
Palm Splash — HPK
Palm and Fist — P RD P
Arm Bar Throw — D LD L P
Chest Hold Bash — HP
Atomic Punch — R L P
Reverse Parallel Chop — L HPK
Lotus Throw (когато врага е с гръб) — HP
Sannei — R H
Knee Grab Attack (когато врага е приклекнал) — RD H
Front Kick Bomb — R R H
Jaw Crusher (когато врага е с гръб) — R H
Stomach Hold Punch — D RD R H
Shoulder Thrust (когато врага е с гръб) — R R H
Back Spine Elbow (По време на Stomach Hold Punch) — RD D LD L HP
Reverse Karate Chop (когато врага е приклекнал и в гръб) — RD H
Neck Lariat (По време на Back Spine Elbow) — R R HPK
Taunt — R L R HPK
Или — L R L HPK

(следва)

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....
Адрес: ....
Текст: ....
....
....

Безплатна (до 7 думи) ☐ Платена (над 7 думи) ☐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

Внимание Игроманиаци,

От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса - участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР - игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР - SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игромания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.

Ето и въпросите от талон №3.

ТАЛОН 3

1. Музиката на коя група е използувана в играта Wipeout 2097?
   - Spice Girls ☐
   - Roxette ☐
   - Prodigy ☐
2. Коя фирма издава M1 Tank Platoon 2?
   - Electronic Arts ☐
   - Activision ☐
   - Microprose ☐
3. Коя фирма е обвинена, че копира логото си от Lucas Arts?
   - Remedy Entertainment ☐
   - Sierra ☐
   - Acclaim ☐

В съответното квадратче зачертайте с X отговора, който смятате за верен.
Талона изпратете на адрес: София 1202, Ул. „Братя Миладинови" 58, за сп. „Игромания"

(обърни)

Space Quest II: Vohaul's Revenge

Издател и производител: **SIERRA ONLINE**

Минимална конфигурация:
IBM PC/XT Intel 8088 4.77 MHz, 512 Kbyte RAM, MS DOS 2.0 или по-висока версия, CGA видеокарта с монохромен монитор, 2 Mbyte свободно дисково пространство.

Преди 10 години на все още зараждащия се пазар на компютърни игри се появи продължението на станалия малко преди това популярен Space Quest. Space Quest II за кратко време се превърна в класика и до днес много хора се "потят" над космическите загадки от Sierra online. Играта е типичен Quest от типа на King's Quest,



Police Quest и Larry. Чрез диалогов прозорец вие управлявате действията на героя (Роджър).

В предишния епизод вие сте вгорчили много живота на злия Vohaul и както вече се досещате в този епизод би трябвало да изпитате неговото отмъщение.

В началото на епизода сте обикновен чистач и усърдно се трудите за своята заплата върху една от платформите на космическата станция. В този момент чувате неприятно иззвъняване, идващо от вашия пейджър(!!!!!) (е, в бъдещето дори и чистачите ще имат пейджъри, но днес е трудно да им се осигури дори метла). От прегледа на съобщението установявате, че началникът ви праща да почистите току що пристигнал космически кораб. Освен това от пейджъра научавате колко е часът, както и хороскопа си за днес (ето една добра идея за page операторите в България). Следвайки инструкциите се отправяте към кораба, като предварително минавате през декомпресия и обезпаразитяване, защото досега сте работили в открития Космос.



Мислейки си за края на работното време и за заслужената почивка след това се отправяте към кораба, където някой ви казва да си размърдате дебелия задник и да влезете вътре. Работата не се оказва толкова лесна, защото всичко това е капан, поставен от сърдития Vohaul. Благодарение на точния удар, който получавате, се свестявате чак на планетата Labion, където господар е вашият "добър приятел" Vohaul. Наказанието – да работите в неговите мини до края на жалкия си живот. За късмет обаче по пътя до мината ви придружават най-тъпите служители



на Vohaul. Те така и не успяват да се разберат кой е трябвало да зареди кораба с гориво, благодарение на което се разбивате в гората. Вашите спътници загиват, а вие отново изваждате късмет и се оттървавате без драскотина.

От тук нататък започват истинските приключения и благодарение на вашата наблюдателност и съобразителност ще накарате Vohaul отново да съжалява, че се е захванал с вас. Но нека не ви отнемам удоволствието сами да разгадаете космическите загадки.



АНКЕТНА КАРТА

ТАЛОН 3

1. Име .... Фамилия: ....
2. ЕГН: ....
3. П.код: ... гр. (с.): .... ул., № ....
....
4. Ако имате видеоигра, посочете каква: ....
....
5. Ако имате компютър, посочете какъв: ....
....
6. Колко игри (касети или CD) имате общо:
❐ 1-3 ❐ 4-6 ❐ 6-10 ❐ 10+
7. Възнамерявам да си купя:
❐ компютър
❐ 16-битова видеоигра
❐ 32-битова видеоигра
❐ 64-битова видеоигра

Адреса на редакцията:
гр. София 1202, ул. „Бр. Миладинови" 58; тел. 83 10 53

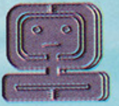
За валидни се считат само оргинални талони с попълнена анкетна карта

Здравейте Игроманиаци,

Ето, че вече са известни и първите двама, които печелят от нашата месечна игра. От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 1, господин С.Папазян – управител на фирма Пулсар, изтегли следните две имена:

Борис Модев – София, ЕГН 8311107043
Храбър Димов – Русе, ЕГН 7804045324

На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар. А на всички останали пожелаваме късмет. Участвайте редовно.



Те са Вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

ХАРДУЕР

МОСТ КОМПЮТЪРС
www.most.bg
Сверете часовника си!

ТВ ИГРИ

ФИРМА „ПУЛСАР“
Официален дистрибутор на SEGA за България.
София, ул. „Сердика“ № 28,
Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.



Компютърни системи за игромани!
София 1113,
бул. Цариградско шосе 125, блок 26Б
тел: (02) 731 173, 971 3262 факс: (02) 971 20 21
e-mail: office@risk.bg

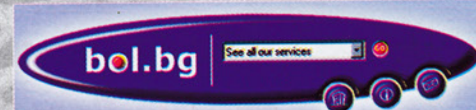
СОФТУЕР


МУЛТИМЕДИА ООД
1202 София,
ул. Братя Миладинови № 58
тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 86
факс: 02/ 83 25 45
E-mail: multimedia@omega.bg
http://www.multimedia.bg

- Приложен софтуер
- Графични системи
- Мултимедийни системи
- Дизайн
- Изработване на WEB-страници
- Локални мрежи

ЕВРОКОМ
НАЦИОНАЛНА КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ
Рекламен офис: София 1000
ул."6-ти септември" 47, ет.2
тел: 988 56 44, тел/факс: 988 56 45
E-mail: eurocom-adv@bitex.com
ДИРЕКТНО ИЗЛЪЧВАНЕ В ЦЯЛАТА СТРАНА!

ИНТЕРНЕТ



Най- добрият Интернет-доставчик в София!
София 1164, п. к. 71
тел: (02) 980 96 66; факс: (02) 980 64 31

За приятелите на Игромания

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА СЕ ВКЛЮЧИТЕ В ИНТЕРНЕТ СЪС СВОЯ WEB-СТРАНИЦА

Цена за изработване: 15 000 лева.
Такса за 6 месеца: 15 000 лева.
Вашият адрес ще бъде:
*www.multimedia.bg/gamemania/*вашето име**

За контакти: 83 10 53, 83 29 74.

МАЛКИ ОБЯВИ

- ***317079*** Предлагам Sega Megadrive II, маркови, 1 г. гаранция, цена 90 USD.
- ***317079*** Предлагам Sega Saturn и Sony Playstation,маркови,1 г. гаранция, цена180 USD.
- ***317079*** Продавам на изплащане Sega Megadrive II, маркови, 1 г. гаранция. Първа вноска – 49000 лева, 6 месечни вноски по 19500 лева. Бонус – игра по избор.
- ***250390, вечер*** Продавам Sega Saturn.
- ***032/864125*** Продавам Monkey 3, търся KKNO 1 и 2
- ***832545*** Изработване на Web страници. Включване в Интернет. Email.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 13).

Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).

Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. “Братя Миладинови” 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

Редколегия: ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ЖЕЛЯЗКО ПЕТРОВ
Дизайн и предпечатна подготовка: МАРГАРИТА ТРИФОНОВА
Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: multimedia@omega.bg

В списанието са използувани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X
Главен редактор
ДИМИТЪР КОНСТАНТИНОВ
Зам. главен редактор
ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I-ва корица	5 000 лв./кв. см.
До главата	10 000 лв./кв. см.
16 стр	3 000 лв./кв. см.
Вътр. стр	2 000 лв./кв. см.

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	*2%*
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	*5%*
над 1 млн. лв.	*10%*

Цените са без ДДС.

ISSN 1311-090X

ГОРЕЩИ ДНИ НА ИГРОМАНИЯ

СУПЕР ВАКАНЦИЯТА ПРОДЪЛЖАВА!

- 10-дневен морски курорт в хотел 3 звезди в гр.Бяла, обл. Варненска – стаи с хладилник, кабелна телевизия, телефон
- Спортни занимания
- Морски плаж
- Компютърно обучение за начинаещи и напреднали (в малки групи – 3-5 души) – Windows'95 и други продукти – по два академични часа всеки следобяд
- Обучение за работа в Интернет, подготовка на индивидуална web-страница на всеки участник, която ще бъде включена безплатно за 3 месеца на сървъра на сп. ИГРОМАНИЯ в Интернет
- Сертификат на Мултимедиа ООД за завършен курс

Голямо шоу – всяка вечер турнир по компютърна или видеоигра (за PC, Sony Playstation, Sega Saturn или Sega Mega Drive II)

ЦЕНИ ЗА НОЩУВКА + ХРАНА НА РЕСТОРАНТСКИ НАЧАЛА:
– за деца до 15 год.: полупансион (закуска, вечеря) – 149 000 лв.
пълен пансион – 199 000 лв.
– за възрастни: полупансион (закуска, вечеря) – 179 000 лв.
пълен пансион – 229 000 лв.
– допълнителна цена за обучение по Windows'95 и ИНТЕРНЕТ – 39 000 лв.

СМЕНИ: 22 август – 31 август

Деца на възраст до 10 год. могат да участват само с родители!

Проявяващите интерес към офертата могат да получат допълнителна информация на адрес:
София, ул. „Цар Симеон" 98, ет. 4, МУЛТИМЕДИА ООД.

За контакти и записвания: тел. (02) 32 07 62, 83 10 53, 83 29 74.